Grenzland

An Issue about Fantastic Medieval Wargames Campaigns playable with Paper and Pencil and Miniature Figures



Domain Games

No 4 - Sept 2024
Price: € 5.00

Grenzland

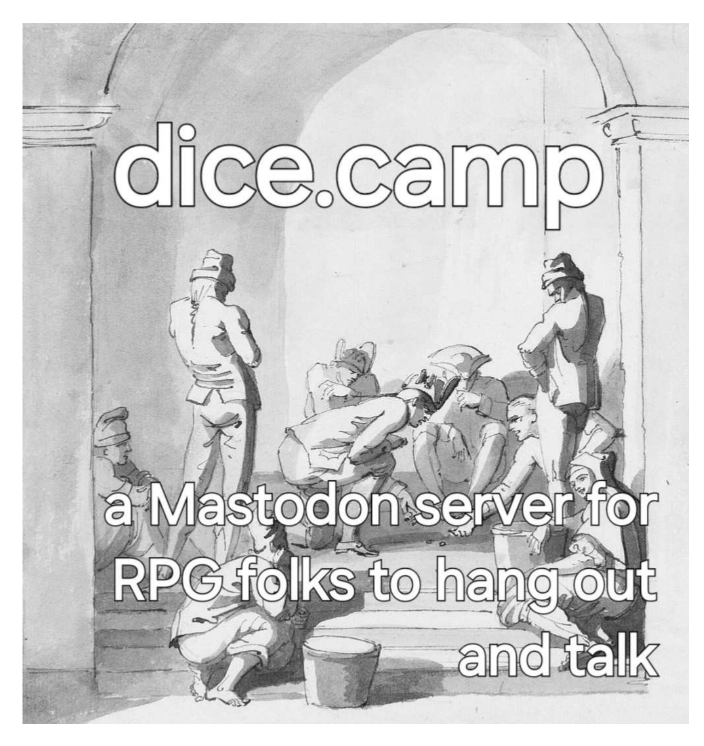
No. 4 Domain Games Sept 2024

"daring schemes"

Das Titelthema zu dieser Ausgabe, *Domain Games* hat uns einer unserer Leser vorgeschlagen. Ich setze das hier an die allererste Stelle, weil genau das für mich Ziel und Lebenszweck eines Fanzines ist. Aus *Feedback* und *User Input* neuen Inhalt generieren. Ein zeitverzögerter, mit Bedacht geführter Dialog. Dass ein solcher auch kritisch sein kann, werden wir gleich noch

sehen, aber erst sollten wir einen Blick auf den Inhalt werfen:

belchion startet mit einem Artikel über seine Erfahrungen als Fraktionsspieler in einer politischen Kampagne, und stellt Vorteile und Probleme dieses Spielsstils heraus. *alex* befasst sich eingehend mit Massengefechten, und offeriert eine entsprechende Regelerweiterung. Im anschließenden Artikel bemühe ich mich, die für offenes Kampagnenspiel sinnvollen Regeln heraus zu stellen, die vielleicht so eine Art Bindeglied zwischen *War Game* (Konfliktsimulation), und Rollenspiel darstellen. In einer Unterhaltung zu einer seltsamen Zeit an einem seltsamen Ort besprechen wir das Thema "Spielen in Echtzeit". Ein wichtiges Thema, Ihr wisst schon ... (YOU CAN'T HAVE A MEANINGFUL CAMPAIGN IF ...)



Haben wir damit das Ziel über *Domain Games* zu schreiben erreicht? Reicht das aus, um Neueinsteigern eine Perspektive auf das Fraktionsspiel zu eröffnen? Ich bin mir nicht sicher, denn es findet sich hier keine klare Anleitung, kein Kochrezept. Wir müssen uns eingestehen, dass wir - obwohl zum Teil Rollenspieler seit Jahrzehnten - selbst nur wenig Erfahrung mit den wirklich hohen Spielsstufen haben. Aber vielleicht zählt die Perspektive. *Gabor Lux* schreibt: "The best players are able to view this broad horizon and eventually conquer it. They set long-term goals for their characters [...]"[1], und im 1981er Classic Traveller ist zu lesen: "travellers must boldly plan and execute daring schemes for the acquisition of wealth and power."[2] Es macht für mich einen großen Unterschied, ob sich das Spiel in einem einzelnen Dungeon-Abenteuer erschöpft, oder ob man von vorne herein im großen Maßstab der Kampagne denkt und spielt[3]. Wenn es uns gelungen ist, zumindest die Gedanken und die Experimentierfreude mit dieser größeren Perspektive anzuregen, dann haben wir das Ziel vielleicht nicht völlig verfehlt.

Aber dann ist da ja auch noch das zweite Thema dieser Ausgabe: 50 Jahre D&D! *phf* schreibt uns, was seit 1974 aus D&D geworden ist. Anschließend folgt ein

[1] *Victory or Death*, Gabor Lux, Fight On! #15

[2] *Traveller, Book 3, Worlds and Adventures*, Marc W. Miller, 1981, Game Designers Workshop

[3] *Spielt das Domain Game auch auf niedrigen Stufen!* Wanderer Bill's Journal, https://betola.de/wandererbill/deutsch/spielt-das-domain-game-auch-auf-niedrigen-stufen/

Spielbericht von meinem persönlichen Jubliläumsspiel, welches wir genau am 27. Januar 2024 spielten.

Abschließend geht es um den aktuellen Stand der Grenzland-Kampagne, und wie immer zum Start einer neuen Spielzeit, gibt es ein paar Anmerkungen zu den Regeln.

Jetzt kommen wir, wie versprochen, nochmal zum Thema Dialog, denn ein besonderes Feedback, welches wir für die letzte Ausgabe bekommen haben, war eine Rezension von *Jonas Richter*[4]: wohlwollend, aufrichtig, und mit berechtigter Kritik an der richtigen Stelle. Dafür gilt Jonas unser aufrichtiger Dank.

Durch den Artikel wurde mir aber auch ein Umstand klar, den unser Rezensent wahrscheinlich gar nicht im Visier hatte: Das Grenzland Fanzine wird als *Produkt* wahrgenommen. Auch im Wettbewerb, zu dem wir die letzte Ausgabe erneut eingeschickt hatten, geht es um Bewertung eines Rollenspielproduktes, so wie ein Modul, Abenteuer oder Regelwerk es auch sein könnte. Und als solches muss es sich dann natürlich auch einer Rezension stellen.

Tatsächlich sind viele Fanzines ja auch Produkte, in genau diesem Sinne. Sie benutzen gewissermaßen nur das Format eines Fanzines, sind aber in Wirklichkeit Module, Regelerweiterungen, oder Ähnliches.

Hier ist für mich etwas schräg, verdreht. In meiner Vorstellung geht es bei einem klassischen Fanzine nicht darum, dass es ein Produkt ist, sondern dass es ein *Medium* ist. Eine Plattform wäre mir deutlich zu hochtrabend, aber den Sinn trifft der Ausdruck ganz gut. Eine Plattform wird (in der Regel) nicht rezensiert, sondern ist der Ort an dem sich Rezensionen über andere Produkte finden. *Wir* sollten hier Produkte von Rollenspielverlagen rezensieren. Nicht - in gewisser Weise - umgekehrt.

So dankbar ich dem Team von *System Matters* bin, denn ohne den Wettbewerb würde es das Grenzland Fanzine nicht geben, frage ich, ob es nicht an der Zeit ist, sich vom Fanzine Wettbewerb zu emanzipieren. Es gibt dafür auch noch einen wesentlich schlichteren Grund, der sich in meinem Artikel *In eigener Sache* findet.

Was ist also mein *daring scheme* für die Zukunft dieses Fanzines? Ich werde versuchen mich weiter zurück zu nehmen, und versuchen die Funktion des Mediums in den Vordergrund zu stellen. Bleibt zu hoffen, dass sich dann auch genug Artikel finden. Das Thema der nächsten Ausgabe ist übrigens *Science Fantasy*. Einsendeschluss für Beiträge ist der 15. Februar 2025. Ein bisschen Zeit ist also noch. Ich bin jetzt schon gespannt! — *lkh*

[4] https://buecher.pnpde.social/user/JonasJRichter/review/14160/s/grenzland-fahrt-zur-see

Spielen als Fraktionsspieler

Theorie

Die Domänenverwaltung gehört zu den Spielweisen, die heute vor allem mit der OSR verbunden wird. Im Rahmen des Baroniespiels prägte sie aber auch das frühe DSA und dessen lebendiges Aventurien. Beim Spiel mit Fraktionsspielern übernehmen die Fraktionsspieler einzelnen Organisationen oder Fraktionen innerhalb der Welt, ohne Teil der eigentlichen Abenteuergruppe zu sein (sie spielen also keine Einzelfiguren, die auf Abenteuer ausziehen).

Damit zeigt es auch gleich die Vorteile dieser Art von Spiel: Der SL ist nicht mehr für die gesamte Welt verantwortlich, sondern überträgt einen Teil der Verwaltung an Co-SL. Gerade beim Spiel in einer offenen Welt, bei denen die Spielfiguren auch politisch Einfluss nehmen, entlastet das den SL enorm. Fraktionsspieler können Schätze, Belohnungen und Aufträge in die Welt einspeisen, die sich nicht einer gefühlten Geschichte oder Balance, sondern den Interessen ihrer Organisation unterordnen.

Dazu kommt: Die Fraktionsspieler können ihre Fähigkeiten wesentlich skrupelloser gegen die Gruppe einsetzen als ein SL, weil sie nicht Richter und Henker in einer Person sind, sondern sich ihrerseits wieder den Entscheidungen des SL beugen müssen.

Allerdings stellt das Spiel mit Fraktionsspielern auch neue Anforderungen an den SL. Für die Fraktionsspieler sind politische Zusammenhänge wichtig, die Abenteurern egal sein können. Sie brauchen daher andere Informationen. Der SL muss zudem bereit sein, auf Kontrolle zu verzichten und den Fraktionsspielern Macht und Kompetenzen übertragen.

Praxis

Ich spiele derzeit in einer Kampagne, in der es drei Interessengruppen gibt: eine auswärtige imperiale Macht, eine einheimische Hegemonialmacht und mehrere (untereinander zerstrittene) einheimische Kleinstaaten. Ich spiele einen der Kleinstaaten.

Ein erstes großes Problem bestand darin, die Machtverteilung zu verstehen. Wie stark sind die Kleinstaaten im Verhältnis untereinander? Wie stark ist die Hegemonialmacht im Vergleich zu den Kleinstaaten? Welche Machtmittel stehen der Hegemonialmacht zur Verfügung? Das Gleiche zu den Expeditionstruppen der imperialen Macht.

Dieses Problem wurde dann sehr einfach gelöst: Der SL fügte den Zufallsbegegnungen deren Fraktionszugehörigkeit hinzu und legte die Kosten für deren Beeinflussung offen. So war es nun möglich, nicht nur militärisch, sondern

auch wirtschaftlich gegen die anderen Gruppe zu handeln (sprich: bei Einsatz von Plünderern konnten die Plünderer mit Tributzahlungen beschwichtigt anstatt bekämpft werden).

Das zweite große Problem war, dass der SL die Situation nur statisch vorgestellt hat. Es gab keine Nachrichten über neue Aktionen, wenn die Fraktionsspieler sie nicht aktiv angefordert oder verteilt haben. So konnte einer der Kleinstaaten einen anderen (ohne eigenen Fraktionsspieler) fast komplett zerstören, ohne dass die Nachbarn es mitgekriegt haben. Das verhinderte natürlich jegliche Interaktion. Ich würde mir hier regelmäßige Statusmitteilungen wünschen, damit wenigstens einmal pro Runde (z.B. Monat oder Saison, je nach Geschwindigkeit des Spiels) die wichtigsten Veränderungen allen Fraktionsspielern mitgeteilt werden. So können die einzelnen Fraktionsspieler viel besser entscheiden, zu welchen Themen sie über Spionage oder Botschaften vertiefte Informationen wünschen.

Einige Zeit lang gab es nur einen Fraktionsspieler, der zudem noch eine bisher eher isolierten Gruppe übernommen hat. Dadurch hatte der SL zunächst mehr Arbeit anstatt weniger, weil er quasi zwei unabhängige Spiele gleichzeitig leiten musste, ohne die Änderungen des einen sinnvoll in das andere integrieren zu können. Es wäre aus SL-Sicht daher sehr sinnvoll, potenziellen Fraktionsspielern gezielt spielnahe Fraktionen vorzustellen – die Verknüpfung machte allen Beteiligten (Spielern, SL und Fraktionsspielern) mehr Spaß.

Fazit

Die theoretischen Vorteile des Spiels mit Fraktionsspielern lassen sich in der Praxis nur begrenzt erreichen. Gerade zu Beginn erfordern die Fraktionsspieler massive Unterstützung durch den SL, um sich zu orientieren. Wenn sie dann noch eine Fraktion übernehmen, die gerade nicht spielrelevant ist, bedeutet das für den SL über mehrere Monate mehr Arbeit und für den Fraktionsspieler das Gefühl, als fünftes Rad am Wagen mitzulaufen.

Der Einstieg in das Spiel mit Fraktionsspielern ist für den SL wie der Start einer komplett neuen Kampagne und erfordert entsprechende Struktur. Wenn man diese Struktur einmal aufgebaut hat, gibt sie aber tatsächlich wichtige Anstöße für das Spiel in einer offenen Welt. — *belchion*

Massengefechte

Massengefechte bieten eine interessante Abwechslung, genauso wie Spielabende, wo man die Monsterseite spielt oder wo man als Däumlinge unterwegs ist und dergleichen mehr.

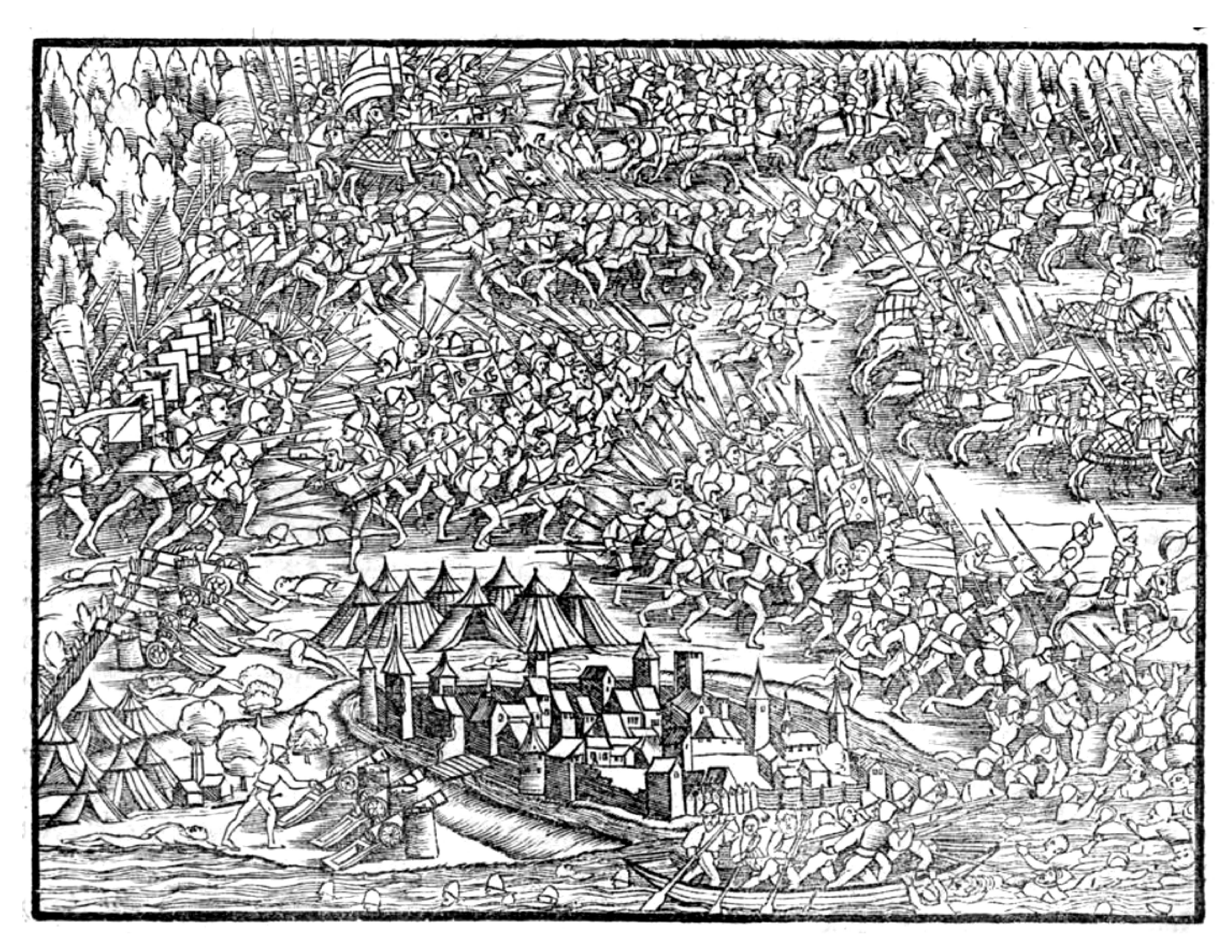
Um ein Massengefecht vorzubereiten, gilt es auf der Karte potentielle Freunde und Feinde zu verteilen, jeweils mit mindestens einer Person, mit der sich interagieren lässt. Die Feinde bauen den Druck auf, der von den Spielerinnen und Spielern gelöst werden muss. Schon bald machen sich die verschieden Parteien in Gerüchten, Zufallsbegegnungen und Horten bemerkbar.

Typischerweise könnte man so das Problem mit einer Infiltration lösen: Die Gruppe muss die wichtigen Bösewichte in Festungen und unterirdischen Anlagen finden und ausschalten. Man könnte das Problem auch mit Diplomatie lösen: Die Gruppe muss Verhandlungen führen, Geschenke überbringen und möglicherweise Tribut zahlen, um den Krieg abzuwenden.

Eine Massenschlacht bahnt sich an, sobald klar ist, dass nicht jedes Problem mit Diplomatie, Infiltration und Mord gelöst werden kann. Es dauert einfach zu lange. Die Gegenseite ist mit ihren Vorbereitungen schnell und effizient, ihre Dungeons und Festungen sind zu stark, ihre Fallen zu gefährlich, ihre Zauber zu mächtig, ihre Ansprüche zu hoch. Den Bösewichten kann man nur auf dem offenen Schlachtfeld die Stirn bieten.

Um die Idee der Massenschlacht nach und nach einzuführen, gibt es bei Begegnungen mit potentiellen Freunden Hinweise auf den Expansionswillen der Gegenseite und auf den mangelnden Kooperationswillen neutraler Parteien. Daraus ergeben sich diplomatische Missionen, um den Zusammenhalt der eigenen Seite zu stärken. Zudem fallen der Gruppe bei unabhängigen Abenteuern Pläne und Hinweise in die Hände, die den Expansionswillen der Gegner belegen. Auf der eigenen Seite hat es Machthaber, denen man diese Hinweise überbringen kann, was dann zu Spionagemissionen führt. Auf diesen Missionen findet die Gruppe Belege für die Grösse und die Organisation der Gegenseite und es wird klar, dass die eigene Seite ebenfalls organisiert werden muss.

Ab diesem Moment sind die Weichen auf Krieg gestellt. Idealerweise gibt es nun einen Zeitplan, der so aufgebaut ist, dass man in der verbleibenden Zeit einen Teil der neutralen Parteien zu Verbündeten machen kann. Damit ist die Gruppe gezwungen, Entscheidungen zu fällen. Wen will man auf der eigenen Seite? Wer läuft Gefahr, zur Gegenseite überzulaufen? Wer ist besonders wertvoll?



Die Schlacht bei Murten, Seite 265, aus Stumpf, Johannes: Gemeiner loblicher Eydgnoschafft Stetten, Landen und Völckeren Chronick wirdiger Thaaten Beschreybung : hierinn wirt auch die Gelegenheit der gantzen Europe, jtem ein kurtzvergriffne Chronica Germaniae oder Teütschlands, in sonders aber ein fleyssige Histori [...]. Getruckt Zürych in der Eydgnoschafft : bey Christoffel Froschouer, 1548. Zentralbibliothek Zürich., AW 40: 1-2

https://doi.org/10.3931/e-rara-5076 / Public Domain Mark

Der Zeitdruck wird der Spielerschaft klar kommuniziert. Wird mit einem 1:1 Kalender gespielt, vergeht zwischen wöchentlichen Spielabenden auch ein Woche in der Spielwelt, in der die Gegenseite sich vorbereiten kann. Es lohnt sich nicht, dies zu simulieren. Ist die Zeit abgelaufen, fallen der Gegenseite alle verbleibenden neutralen Parteien zu. Es wird davon ausgegangen, dass die Gegenseite bei allen neutralen Parteien Agenten hat, welche die Partei in ihrem Sinne zu beeinflussen versucht. Das Neutralisieren oder Umkehren solcher Agenten ist Teil der Herausforderung.

Die Anzahl Parteien muss zum Zeitplan passen. Wenn wir von 12 Parteien ausgehen und drei Spielabende pro Partei für unsere Runde ein entspanntes Abenteuer sind, dann braucht es 18 Spielabende, um die Hälfte der Parteien (6×3) auf die eigene Seite zu ziehen. Wenn die Gruppe in der gleichen Zeit mehr Freunde gewinnt, soll das ihr Vorteil sein. Die Spielleitung muss für jede der 12 Parteien ungefähr drei Spielabende Unterhaltung vorbereiten: Anreise, Begegnungen, Gespräche, Probleme beseitigen oder sonstige Gefallen leisten, und so weiter.

Die Parteien können und sollen untereinander unbekannte Loyalitäten und Rivalitäten haben, welche die Spielerinnen und Spieler erst entdecken und möglicherweise entschärfen oder ausnützen können.

Die Konfliktparteien

In der folgenden Liste hat es 12 Parteien und Gorga von den Dunkelklauenechsen ist der Hauptgegner.

- **Gorgas** ist der Anführer der Dunkelklauenechsen und lässt Eier des eigenen Stammes in Drachenblut einweichen, damit daraus Superkrieger entstehen.
- **Matacabra** ist die Anführerin der Schwarzflussechsen, die von den Dunkelklauenechsen unterdrückt werden.
- **Edelbauch** ist Anführerin der Goldaugenkobolde. Diese wurden von Gorgas angeheuert, um die Belagerungsmaschinen zu bauen, welche die Burg vom Blausee schleifen sollen.
- **Purdefel** der Weise ist Burgherr von Blausee und Anführer der Menschen. Damit ist es auch Schutzherr der Holzfäller und Goldsucher.
- **Berta** ist die Anführerin der Gnomenbande, welche das Holzfällerlager von Ledinan kontrolliert.
- **Barzidom** ist Anführer der Ogermagier, welche in der Ruine des Odin Tempels ihr Unwesen treibt.
- **Quinn** ist der König der fliegenden Affen, welcher in der Ruine des Wassertempels herrscht.
- **Sanael** ist Anführer der letzten Elfen im Wald. Sie beschäftigen sich mit der Greifenzucht.
- **Apanal** ist der Flussdrache des gleichnamigen Flusses, der durch den Wald fliesst. Er meint, dass alle Schätze im Wald Teil seines Schatzes sind.
- **Kaia** ist die ehemalige Anführerin der Steinherzfestung. Sie und alle anderen Familienoberhäupter sind einem Kettenteufel verfallen.
- **Treibniz** ist Priester des Orcus Tempels und ein böser Geselle, aber er kann Tote wieder zum Leben erwecken und Zombies kontrollieren.

- **Purbok** ist Anführer der Goblinjäger von Grezneck. Die Hälfte seiner Leute ist wird im letzten Moment zu Treibniz überlaufen, der den Goblins ewiges Leben verspricht.

Langsame Eskalation

Erst nach und nach erfahren die Spieler, dass sich etwas zusammenbraut.

- Die Holzfäller berichten, dass die Schwarzflussechsen kaum mehr gesichtet werden.
- Die fliegenden Affen berichten, dass es Echsen auf Riesenlibellen gibt, welche den Luftraum unsicher machen.
- Im Freya Tempel wird berichtet, dass der Kreislauf des Lebens korrumpiert wird.
- Bei einer Bande Kobolden wird ein Brief des Gorgas an Edelbauch gefunden, wo ihr ein lukratives Angebot gemacht wird.
- Die Goblinjäger berichten, dass das Schwert *Sumpffeuer* gefunden worden ist. Es wurden den Abenteurern allerdings von Gorgas Echsenkriegern abgenommen.
- Eine geflohene Schwarzflussechse berichtet, dass neuerdings alle Eier den Schergen des Gorgas abgegeben werden müssen.
- Die Holzfäller berichten, dass der Fluss nach Essig und Schwefel riecht, denn der Drache sei von Zorn erfüllt.
- Der Burgherr von Blausee sucht nach tapferen Recken, welche den Einfällen der Schwarzflussechsen ein Ende bereiten.
- Bei Kämpfen mit den Schwarzflussechsen zeigt sich, dass diese extrem stark und gefährlich sind.

Bei jeder Begegnung gibt es weitere Hinweise darauf, die zeigen, dass etwas in Bewegung ist.

Bei den jeweiligen Abenteuern, wo Spielerinnen und Spieler Verbündete gewinnen können, sollte schnell klar sein, unter welchen Umständen diese mitkämpfen würden und wie stark die Einheiten dann wären (siehe unten). Hier sollte mit offenen Karten gespielt werden, damit die Gruppe den Versuch auch schnell abbrechen kann, wenn es die Zeit nicht wert scheint.

Die entsprechenden Abenteuer müssen natürlich von der Spielleitung noch zusammengestellt werden. Diese würden den Rahmen des Artikels leider sprengen.

Die Einheiten

Beide Seiten werden in Einheiten mit gleichen Werten eingeteilt. Anführer werden von ihren Einheiten unterstützt.

- **Gorgas** TW 7 RK 3 mit Sumpffeuer (RW vs. Gift oder Tod) BW 6 mit 100 **Dunkelklauenechsen** TW 2+1 RK 5 BW 6 ML 9 und 50 **Superechsen** TW 4+1 RK 5 BW 6 ML 11
- **Matacabra** TW 5 RK 5 BW 6 mit Zaubersprüchen Nebelwand (keine Fernwaffen) und Angst (alle Gegner mussen einen RW vs. Sprüche oder Flucht) und 30 Schwarzflussechsen TW 2+1 RK 5 BW 6 ML 9
- **Edelbauch** und 40 Kobolde TW 1-1 RK 7 BW 6 ML 7 wobei je 4 ein Katapult (3 TW) bedienen
- **Purdefel** TW 5 RK 2 BW 6 und 50 Soldaten TW 1 RK 4 BW 6 inkl. Armbrüste
- **Berta** TW 3 RK 7 BW 6 mit Zaubersprüchen Schlaf (2W8 Gegner) und Farbspray (1W8 Gegner) und 20 Messerstechergnome TW 1 RK 7 BW 6 ML 7 und 6 Riesenwiesel TW 2 RK 8 BW 15 ML 6
- **Barzidom** mit 5 weiteren Ogermagiern mit Zaubersprüchen Fliegen, Unsichtbarkeit und Nebel (keine Fernwaffen) und 20 Oger, all TW 4+1 RK 5 BW 9 ML 8
- **Quinn** TW 5 RK 9 BW 12 mit 20 fliegenden Affen TW 2 RK 9 BW 12 ML 6, alle fliegend, mit einmaligem Bombardement aus der Luft (3 TW)
- **Sanael** mit 20 Elfen TW 1+1 RK 5 BW 9 ML 8 alle mit Unsichtbarkeit und Fernangriff und 10 Greifen TW 7 RK 7 BW 30 ML 8
- **Apanal** mit Zauberspruch Schlaf (2W8 Gegner) und Drachenodem (Blitze) nach belieben TW 9 RK 2 BW 24
- **Kaia** und 50 Zwerge TW 1 RK 4 BW 6 ML 9
- **Treibniz** TW 7 RK 2 BW 6 mit Zauberspruch Flammenschlag (5 TW) und 20 Zombies TW 1 RK 8 BW 6
- **Purbok** TW 3 RK 6 BW 6 und 30 Goblinjäger TW 1-1 RK 6 BW 6

Die Regeln

Massenschlachten gibt es pro TW einen Angriff mit dem W20. Jeder Treffer verursacht 1 TW Schaden, multipliziert mit dem Gewicht der Einheit.

Anzahl	Gewicht	Anzahl	Gewicht
2–5	×3	41–80	×7
6–10	×4	81–160	×8
11–20	×5	161–320	×9
21–40	×6	320–640	×10

Sind mehrere Einheiten am gleichen Ort, bestimmt die Verteidigung, welche Einheit getroffen wird. Über Verletzte wird nicht Buch geführt: Wer die Runde überlebt, bleibt ungeschwächt. Zaubersprüche werden passend geregelt.

Matacabra und ihre 30 Echsen und die 50 Superechsen von Gorgas nähern sich im Schutz von magischem Nebel dem Lager von Barzidom, den 5 Ogermagiern und den 20 Ogern. Die Gegner können im Nebel nichts erkennen und so kommt es zum Nahkampf.

Die Oger schützen die Ogermagier. Matacabra würfelt 5W20 und trifft für 1 TW Schaden (Gewicht für 1). Die Echsen würfeln 2W20 und verfehlen. Die Superechsen würfeln 4W20 und treffen für 1 TW×7 Schaden (Gewicht für 50). Da die Oger TW 4+1 haben, bedeuten 8 TW, dass 2 Oger erschlagen wurden.

Die Echsen nehmen den Gegenschlag auf sich. Die 5 Ogermagier würfeln 4W20 und treffen für 2 TW×3 Schaden (Gewicht für 5). Die Oger würfeln 4W20 und treffen für 2 TW×5 Schaden (Gewicht für 20). Da die Echsen TW 2+1 haben, bedeuten 16 TW, dass 8 Schwarzflussechsen erschlagen wurden.

Die Oger und die Schwarzflussechsen müssen einen Moralwurf bestehen oder sie brechen und werden handlungsunfähig. Solange sie das Feld nicht verlassen haben, können Anführer sie mit einer eigenen Aktion sammeln. Die anwesenden Einheiten dürfen dann einen erneuten Moralwurf machen.

Werden gebrochene Einheiten noch einmal getroffen, fliehen sie vom Feld. Gegner im Nahkampf dürfen noch einmal mit +2 angreifen. — *alex*

Kampagnen-Prozeduren

Irgendwann in den letzten Monaten habe ich angefangen, zu Hause alleine *Classic Traveller* zu spielen. Vielleicht angeregt durch einen Artikel in einem alten *Explorer* Magazin von 1987 (Danke *phf!*): "Traveller in Echtzeit" von *Steven Sowards*. In dem Artikel wird unter Anderem folgendes deutlich:

Wenn es eine Woche dauert einen Auftraggeber zu finden (das ist eine Standard-Regel aus Classic Traveller) dann habe ich eine echte Woche Zeit, diesen Auftraggeber zu entwickeln. Ich würfele also ein paar Attribute aus, gehe die Charakterentwicklung durch, und überlege, welchen Auftrag dieser Charakter meinem eigentlichen Spielercharakter geben könnte. In der Zwischenzeit - einmal am Tag - würfele ich, ob es noch andere Zufallsbegegnung gibt. Daraus entstehen kleine Mini-Szenarien, die ich in der Mittagspause oder abends nach der Arbeit schnell durchspielen kann. Vielleicht eine halbe Stunde am Tag.

Je nach Reaktionswurf könnte es eine kleine taktische Situation sein, vielleicht ein Überfall durch Straßenräuber, den ich auf Karopapier skizziere. Oder mein Charakter trifft auf eine Raumschiff-Crew die mir wohl gesonnen ist. Vielleicht könnten die mir nützlich sein, um meinen Auftrag zu erfüllen? ... und schon bin ich mitten im Spiel. Vielleicht gibt es eine unangenehmen Überraschung wenn unser Raumschiff im nächsten System aus dem Sprungraum kommt, und es gibt ein Raumgefecht? So geht es immer weiter.

Das Echtzeitspiel erzeugt eine eigenartige Verbindung zu meinem fiktiven Charakter. Während ich vielleicht gerade beim Einkaufen bin, stelle ich mir vor wie mein fiktiver Charakter noch ein paar Besorgungen in *Startown* unternimmt, bevor er am nächsten Tag and Bord des Raumfrachters geht.

All diese Regeln, die mich *Classic Traveller* in Echtzeit ohne Spielleitung spielen lassen, sind Kampagnen-Prozeduren, die in Traveller sehr gut integriert sind, alle Aspekte des Regelsystems berühren, und das Spiel von selbst am Laufen halten.

Doch wenn man danach sucht findet man diese Regeln auch im original *Dungeons & Dragons* von 1974 (OD&D). Die Regeln sind verteilt auf Band III "The Underground & Wilderness Adventures" und auf Band II "Monsters & Treasure". Sie stehen da nicht so offensichtlich wie in Traveller, aber sie funktionieren, und wenn man sie anwendet, entdeckt man ein ganz eigenes Spiel, welches genauso D&D ist, wie das klassische Dungeon-Spiel, aber vielleicht nicht so oft als solches verstanden wird. In gewisser Weise möchte ich sagen: durch das Solo-Spiel mit Classic Traveller habe ich gelernt besser OD&D zu spielen.

Ich benutze das Solo-Spiel mit OD&D inzwischen häufig, um die Kampagne weiter zu entwickeln. Begegnungen führen zu neuen Charakteren, Siedlungen und natürlich auch Dungeons. Liegen letztere dicht beieinander, wird das sicher zu Spannungen führen, daraus könnte die nächste interessante Situation für Spielercharaktere werden, und so weiter. Nebenbei entfällt mit dieser Art zu spielen der Bedarf für "Module" oder vorgefertigte Abenteuer. Ich muss mir auch nichts vorher aus den Fingern saugen. Die Dinge ergeben sich einfach aus der Anwendung der Regeln.

Viele von uns haben D&D durch vereinfachte Varianten oder sogenannte Retroklone kennen gelernt. Das Problem dabei? Diese Varianten fokussieren häufig nur auf das Dungeon-Spiel. Wenn es um Überlandreisen geht, werden vielleicht noch Begegnungstabellen angegeben, und es wird auf die Spielleitung oder vorgefertigte Abenteuer verwiesen. Aber Regeln die alles mit einander verbinden, die ein stimmiges Setting implizieren und manifestieren, fehlen, oder sind nur mit großer Mühe zu erkennen.

Hier sind ein paar Regeln und Prozeduren die Du anwenden kannst, wenn Du kein OD&D vor Dir hast, und diese Regeln im Regelsystem Deiner Wahl, einem Retroklon oder gar einer modernen D&D-Variante fehlen:

1. Bewegungsrate

Die Basis sind reisen durch offenes Gelände mit festem, ebenem Boden:

Basis Bewegung (BW)	Meilen	Kilometer	Hexfelder (6 Meilen)
12"	18	30	3
9"	12	20	2
6"	9	15	1,5
Wälder, Hügel, Sümpfe			
12"	12	20	2
9"	6	10	1
6"	3	5	0,5
Gebirge			
12"	6	10	1
9"		1 Hexfeld in 2 Tagen	
6"		1 Hexfeld in 3 Tagen	

Reittiere, Wagen oder Fuhrwerke können die Reisegeschwindigkeit bei unkomplizierten Gelände verdoppeln, sobald das Geländer jedoch schwierig wird, werden sie das Fortkommen eher behindern, wenn nicht gar unmöglich machen.

Zur See können ca. 60 Meilen oder 10 Hexfelder in 24 Stunden zurück gelegt werden. Wenn es genauer sein soll, kann hier ein spezialisiertes Regelsystem helfen.

2. Verirren

Die Wahrscheinlichkeit sich zu verirren hängt vom Gelände ab.

Gelände	**Wahrscheinlichkeit**
Straßen, Flüsse	1:10
zur See	1:8
Offenes Gelände, Hügel	1:6
Wälder, Wüste, Sümpfe	2:6
Gebirge	2:6

3. Abweichungen vom Kurs

Abweichungen werden in 60° Schritten angegeben, also 1 oder 2 Seiten des Hexfeldes.

1W6	**Richtung**
1	120° im Uhrzeigersinn
2-3	60° im Uhrzeigersinn
4-5	60° gegen den Uhrzeigersinn
6	120° gegen den Uhrzeigersinn

Alternativ kann auch jeder Seite des Hexfeldes eine Nummer (1-6) gegeben werden und dann wird mit gleicher Wahrscheinlichkeit für eine Richtung gewürfelt.

4. Begegnungswahrscheinlichkeit

Auch die Wahrscheinlichkeit auf potentiell gefährliche Kreaturen zu treffen hängt vom Gelände ab. Bei Reisen über Land wird einmal pro Tag gewürfelt. Bei Reisen in der Luft zweimal. Die erste Begegnung findet in der Luft statt, die zweite nach der Landung am Boden. Auf See wird ebenfalls zweimal gewürfelt, beide Begegnungen finden auf See statt, außer die Reise endet an dem betreffenden Tag an Land, dann ist die zweite Begegnung eine Landbegegnung.

Gelände	**Wahrscheinlichkeit**
Offenes Gelände	1:6
Hügel, Sümpfe	2:6
Berge, Wälder	3:6
Wüsten, auf See, in der Luft	1:6

5. Begegnungen

Hier sollten natürlich in erster Linie die Begegnungstabellen aus dem benutzten Regelwerk verwendet werden. Falls Dein Regelwerk keine passenden Tabellen hat sind hier ein paar generische Begegnungstabellen:

	Offen, Hügel		Sümpfe, Wälder		Wüste
1	Menschen	1	Menschen	1	Menschen
2	Menschen	2	Humanoide	2	Humanoide
3	Humanoide	3	Tiere	3	Tiere
4	Tiere	4	Tiere	4	Tiere
5	Tiere	5	Monster	5	Flieger
6	Flieger	6	Flieger	6	Flieger

	Berge		Meer
1	Menschen	1	Menschen
2	Humanoide	2	Humanoide
3	Tiere	3	Meerestiere
4	Tiere	4	Meerestiere
5	Flieger	5	Flieger
6	Flieger	6	Flieger

Mit "Monster" sind jegliche Art von mythischen Monstern, Feenwesen, Untote etc. gemeint. "Flieger" sind entsprechend jede Art von Vogel, aber auch fliegende Echsen, Drachen und Ähnliche. Welche Art von Kreatur wird natürlich auch vom Setting abhängen.

6. Anzahl angetroffener Kreaturen

Bis jetzt war das alles noch recht wenig überraschend, aber jetzt kommt eine Regel, die dem Titel dieser Ausgabe sehr entgegen kommt. In den alten Spielen der 70er Jahre herrschte noch der Geist der *War Games* aus denen diese Spiele hervor gegangen waren. Dementsprechend hat man nicht kleine Grüppchen von Gegnern angetroffen (passend für 3 bis 6 Abenteurer), sondern nicht selten Armeen von Kombattanten, Herden von Tieren und ganze Siedlungen von Menschen und Menschenähnlichen:

Angetroffene Kreaturen	Anzahl	
Menschen	30-300	
Humanoide	< 1 TW:	40-400
	1-2 TW:	30-300
	3 TW:	20-200
	4 TW:	2-20
	5+ TW:	1-10
Herdentiere (pro Herde)	1-100	
Herden in offenem Gelände	1-6	
Raubtiere	bis zu 2 TW:	2-40
	3-4 TW:	1-20
	5+ TW:	1-6
Flieger	bis zu 2 TW:	2-12
	3+ TW:	1-6

7. Antreffen eines Lagers

Dieses ist die nächste wichtige Regel, die Setting impliziert, und *World-Building* durch Solo-Spiel ermöglicht:

Kreatur	**Wahrscheinlichkeit für Lager**
Menschen	2:6
Humanoide	2:6
Tiere	0:6
Flieger	1:6
Monster	4:6

Aber was genau sind Lager? Bei menschlichen "Lagern" könnte es sich um **Burgen**, Dörfer oder gar Städte handeln. Wenn es dort größere Gebäude gibt, haben diese sehr wahrscheinlich **Keller** oder **Verliese**. Humanoide werden ebenfalls in Burgen, Festungen oder auch **Höhlenkomplexen** leben, und für "Monster" kommt eigentlich alles in Frage von **Ruinen** über **Wolkenschlösser** bis hin zu **Taschendimensionen**. Wenn Du ein "Monster-Lager" erspielt hast, lass Deiner Fantasie freien Lauf!

Außerdem sind *Lager* natürlich interessant, weil sie vermutlich der Ort sind, an dem Schätze gehortet werden. Hier sollte Dein Regelwerk etwas passendes hergeben. Während ich oben gesagt hatte, dass man bei dieser Art zu spielen eigentlich keine "Module" braucht, hier wäre der Platz an dem man diese "einklinken" könnte.

Macht man sich klar, wie die Regeln 4, 6 und 7 zusammenspielen, wird deutlich wie unterschiedlich die verschiedenen Geländearten sind. Und das ist wichtig, denn nur durch diese markanten Unterschiede wird die Überlegung ob man einen Wald, ein Gebirge oder einen Sumpf durchquert zu einer interessanten und spannenden Entscheidung. Offenes Gelände ist *relativ* sicher. Die Wahrscheinlichkeit auf große Herden (Nahrung, Reittiere) zu treffen eher groß. Gebirge, Wälder und Sümpfe sind gefährlich, bieten aber auch die Möglichkeit sich selbst zu verstecken und auf lukrative Abenteuer zu treffen.

8. Überraschung

Die klassische Regel ist hier 1W6 zu würfeln. Die Wahrscheinlichkeit überrascht zu sein liegt bei 1:3. Ich stelle mir das als aktive Probe vor: würfelt eine Einheit 1-2 auf dem W6 überrascht sie die Gegenseite.

Die Seite, der es gelingt das Überraschungselement zu gewinnen, hat die Wahl, ob sie die Begnung sucht, oder dieser einfach aus dem Weg geht. Die Gegenseite muss in Kauf nehmen, dass die Gegner plötzlich vor ihr stehen, und kann in der ersten Kampfrunde keine Aktionen ausführen.

9. Begegnungsentfernung

Hier benutze ich ebenfalls die klassische Regel: bei einer Begegnung ohne Überraschung beträgt die Distanz 4W6 × 10 Meter. Die Einheiten werden sich also zu Beginn der Begegnung immer in Fernkampfdistanz (mindestens 40 Meter), gegenüber stehen, und in etwa der Hälfte der Fälle wird mehr als eine normale Bewegungsdistanz pro Runde (120 Meter) zwischen den Einheiten liegen. Das eröffnet Raum für taktische Überlegungen!

Bei Überraschung liegt die Distanz bei 10 - 30 Metern. Was für das praktische Spiel bedeutet, dass die Gegner schon in Nahkampfdistanz sind, wenn sie wahrgenommen werden.

10. Moral

Vermutlich hat Dein Regelsystem Moral-Regeln. Falls nicht benutze folgende: Wenn die Hälfte einer Einheit geschlagen ist, ein Monster die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert, oder ein Offizier (ein höherstufiger Charakter) außer Gefecht gesetzt wird, würfle 2W6:

2W6	Reaktion
2	Einheit ergibt sich, oder flieht Hals über Kopf
3	Einheit zieht sich zwei Bewegungsweiten/Runden zurück
4	Einheit zieht sich eine Bewegungsweite zurück
6-8	Einheit kämpft weiter, erneuter Moralwurf nächste Runde
9-11	Einheit kämpft weiter, weitere Moralwürfe bei jedem Verlust
12	Einheit kämpft weiter bis zum Tod, keine Moralwürfe mehr

In folgenden Situationen darf mit **Vorteil** gewürfelt werden, 3W6, die höheren beiden Würfel zählen (phf!):

☞ Verteidiger sind in der Überzahl

☞ Verteidiger verteidigen ihr Lager

☞ Verteidiger werden von einem magischen Wesen angeführt.

In folgenden Situationen muss mit **Nachteil** gewürfelt werden, 3W6, die niedrigeren beiden Würfel zählen:

☞ Gegner sind in der Überzahl

☞ Gegner verteidigen ihr Lager

☞ Gegner werden von einer magischen Wesen angeführt.

Weitere Gründe für Vorteil oder Nachteil liegen im Ermessen der Spielleitung.

11. Militärische Organisation

Größere Gruppen von Menschen sind in der Regel militärisch organisiert. Humanoide meistens auch, wenn auch mit deutlich flacherer Hierarchie. Auch die eigenen Truppen sollten nach den folgenden Regeln

aufgestellt werden:

☞ Etwa 10 Kämpfer bilden eine *Gruppe*, die von einem *Feldwebel* angeführt wird. Ein Feldwebel ist ein normaler Mensch (1 TW), welcher aber doppelt so viel Sold wie ein normaler Soldat zu erhalten hat.

☞ Zwei bis vier Gruppen (20 - 40 Kämpfer) werden zu einem *Zug* zusammengefasst, welche von einem *Leutnant* angeführt werden. Ein Leutnant sollte ein Stufe 4 Kämpfer sein (*Hero-Level*).

☞ Zwei bis sechs Züge (40 - 240 Kämpfer) werden zu einer *Kompanie* zusammengefasst, die von einem *Hauptmann* angeführt wird. Hauptleute sind typischerweise Kämpfer auf Stufe 5 bis 7.

☞ Mehrere Kompanien (240 - 1200 Kämpfer) werden zu einem *Bataillon* zusammengefasst, welches von einem Kapitän und einem Stab geführt wird. Hierbei sollte es sich um einen Kämpfer der Stufe 8 bis 9 handeln (Super-Hero Level), der von ein bis zwei Klerikern der Stufen 4 bis 6, sowie ggf. von einem höher stufigen Zauberkundigen (Wizard-Level) begleitet wird.

Je nach Situation und Setting könnte auch ein einzelner hochstufiger Zauberkundiger Anführer der Kompanie sein, und sofern es sich um chaotische Einheiten handelt wäre auch denkbar, dass z.B. ein einzelner mächtiger Zauberkundiger eine Kompanie von Untoten und Ghulen befehligt.

12. Militärische Ausrüstung

Züge und Gruppen (siehe 11.) sollten jeweils gleich ausgestattet werden, was Rüstung, Bewaffnung und ggf. Reittiere angeht. Typischerweise wird eine Kompanie aus ähnlichen und ungefähr gleichstarken Gruppen, bestehend aus Fußvolk (Light Foot, Bogenschützen, Heavy Foot, Armored Foot) und Reitern (Light Horse, Medium Horse, Heavy Horse) bestehen. *Light Foot* tragen maximal Lederrüstung, in der Regel Schilde (RK 8-6) und kostengünstige Waffen wie Speere, Hacken und Äxte. Bogenschützen sind ähnlich ausgerüstet, haben aber natürlich Bögen oder Armbrüste. *Heavy Foot* sind typischerweise mit Kettenhemd und Schild gerüstet (RK 5-4) und führen einfache Schwerter, Streitkolben, Flegel und ähnliches. *Armored Foot* sind mit Plattenpanzer und ggf. Schild ausgerüstet (RK 3-2), und führen Schwerter oder Stangenwaffen.

Reiter sind entsprechend ausgerüstet: *Light Horse* Rüstungsklasse 8-6, *Medium Horse* Rüstungsklasse 5-4 und *Heavy Horse* Rüstungsklasse 3-2. Bei letzteren sind auch die Pferde gerüstet. Offziere von Hero-Level (Kämpfer Stufe 4) oder höher werden grundsätzlich als Heavy Horse oder Armored Foot ausgerüstet sein, ggf. auch mit magischen Waffen oder Rüstungen.

13. Figurenmaßstab

Der Schlüssel für das zügige Durchspielen großer Gefechte ist der Figurenmaßstab. Anstatt dass eine Figur nur eine Einheit darstellt, repräsentiert eine Figur zehn, zwanzig, 50 oder gar 100 Einheiten. Entsprechend würde man den Figurenmaßstab als 1:10, 1:20, 1:50 oder 1:100 angeben.

Eine Figur wird dabei so behandelt, als wäre sie nur eine Einheit. So kann die Figur zum Beispiel einen Trefferwürfel (TW) und fünf Trefferpunkte (TP) haben, und 1W6 Schaden verursachen. Der Unterschied zum normalen Kampf mit Einzeleinheiten besteht darin, dass die oben genannten Moralregeln angewendet werden, um zu entscheiden, was mit Einheiten passiert, die Schaden erleiden.

Wird also z.B. die genannte Figur angegriffen und erleidet drei Punkte Schaden (also mehr als 50%) muss die Moralprobe klären, ob die Figur im Nahkampf bleibt, oder sich zurück zieht, flieht oder sich gar ergibt.

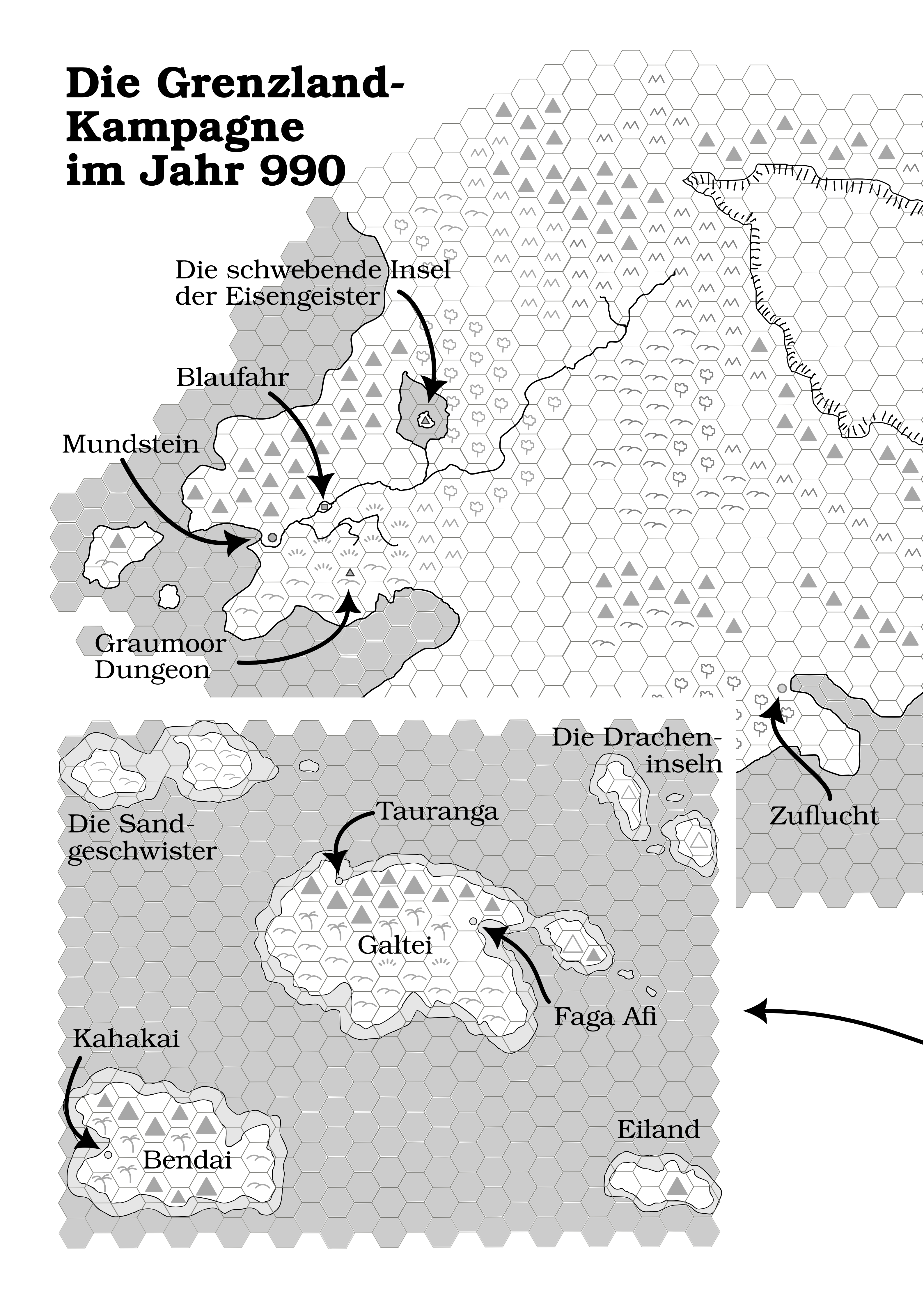
Erst wenn sich zwei oder mehr Figuren gegenüber stehen, die eine unterschiedliche Anzahl von Einheiten darstellen, müssen die Kampfwerte mit der tatsächlichen Anzahl der Einheiten multipliziert werden. Stellt die Figur z.B. 10 Einheiten dar, so hat sie nicht 5, sondern 50 Trefferpunkte, und verursacht bei einem Angriff nicht 1W6 sondern 1W6 × 10 Trefferpunkte.

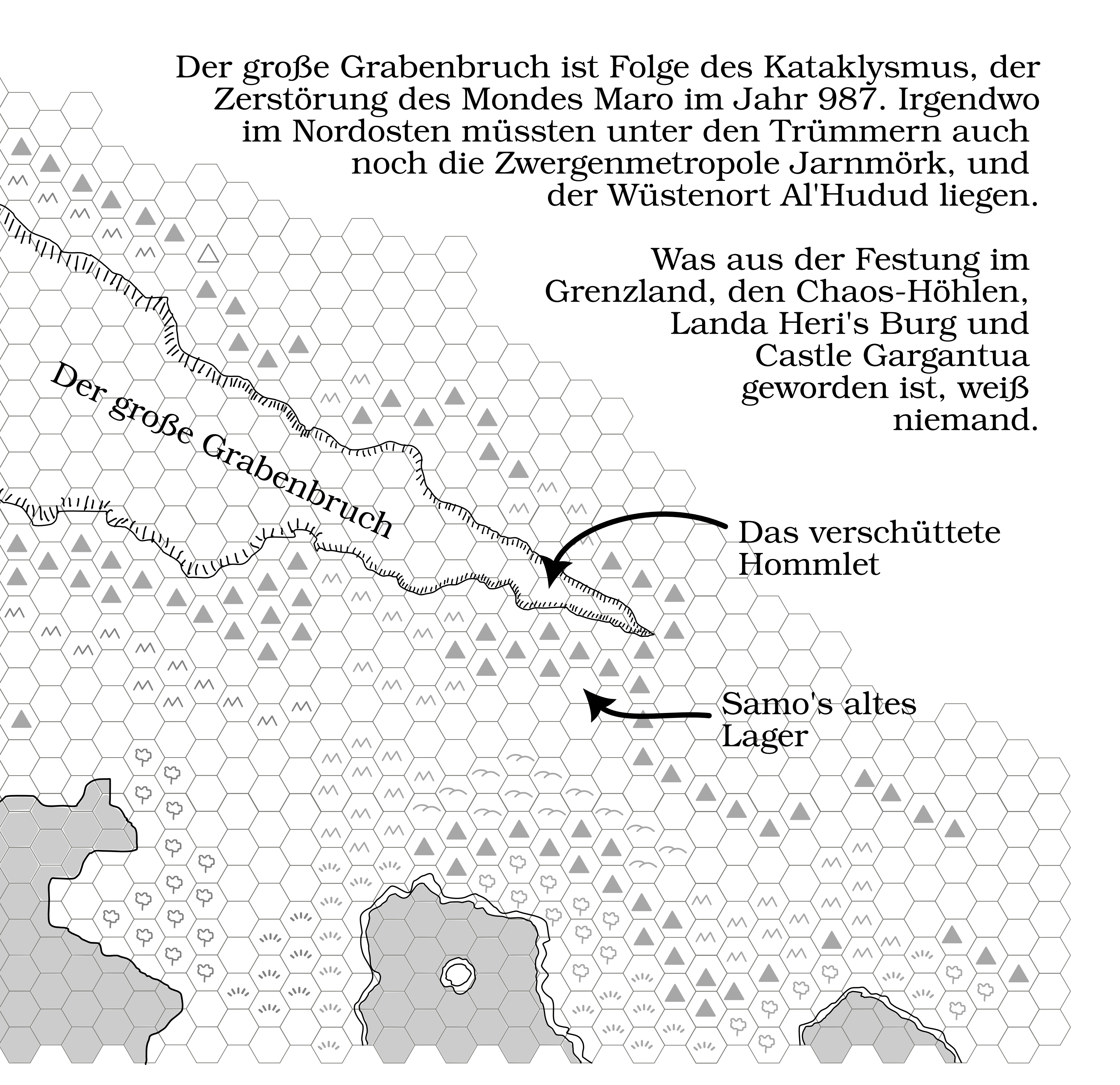
Tritt die Einheit gegen einen einzelnen ggf. hochstufigen Gegner oder ein größeres Monster an, sollte sie in ihre einzelnen Einheiten aufgelöst werden. Aus einer Figur mit 50 Trefferpunkten werden also nun 10 Einheiten, die jeweils 5 Trefferpunkte haben, und wieder jeweils 1W6 Schaden verursachen. Die 10 Einheiten werden nun durch 10 Figuren dargestellt: also Figurenmaßstab 1:1.

14. Finanzielle Aspekte

Sowohl aus simulationistischer, als auch aus *gameistischer* Sicht macht es Sinn finanzielle Dinge in der Kampagne klar zu regeln. Abenteurer werden abstrakt einen gewissen Betrag pro Monat an Unterhaltskosten ausgeben. Passend zu ihrem Lebensstil und ihrem sozialen Rang. Traditionell bietet sich hier an, Goldmünzen in Höhe von 1% der Erfahrungspunkte einer Figur zu veranschlagen. Damit ist Kost, Logis, Reparaturen und ähnliches abgedeckt, sofern es nicht in einer Spielrunde aktiv durchgespielt wird.

(Fortsetung auf Seite 22)


Die Grenzland-
Kampagne
im Jahr 990
Die schwebende Insel
der Eisengeister
Blaufahr
Mundstein
Graumoor
Dungeon
Die Drachen-
inseln
Zuflucht
Die Sand-
geschwister
Tauranga
Galtei
Faga Afi
Kahakai
Eiland
Bendai



Der große Grabenbruch ist Folge des Kataklysmus, der Zerstörung des Mondes Maro im Jahr 987. Irgendwo im Nordosten müssten unter den Trümmern auch noch die Zwergenmetropole Jarnmörk, und der Wüstenort Al'Hudud liegen.

Was aus der Festung im Grenzland, den Chaos-Höhlen, Landa Heri's Burg und Castle Gargantua geworden ist, weiß niemand.

Das küstennahe Land im Süden ist durch Liskolf's Reise bekannt geworden. Früher erstreckten sich hier die Tiefebenen von Karameikos. Auf seiner Reise entdeckte Liskolf auch den kleinen Ort Zuflucht.

Weit im Süden gibt es tropische Inseln. Im Jahr 989 waren Reisende von Galtei mit einem Hochseefloß in der Bucht von Mundstein. Doch seit Galtei Ende 989 von Schlangenmenschen überfallen wurde, hat man nichtes mehr von der Insel gehört.

Auf Galtei und Eiland sollen mächtige Zauberkundige leben.

Gefolgsleute anzuheuern erfordert grundsätzlich ein Angebot von 100 Goldmünzen, welches von der Spielleitung angepasst werden kann, und dann einen Reaktionswurf nach sich zieht. Außerdem erwarten Gefolgsleute ggf. das Stellen von Ausrüstung oder Reittieren, je nach Mission.

Mietlinge, Söldner und Spezialisten zu finden, kostet 100 - 600 Goldmünzen und dauert eine Woche. Hierbei können so viele Personen eingestellt werden, wie sich der Spielercharakter leisten kann. Es gelten die üblichen Preislisten für Monatslohn und Ausrüstung.

Einen einzelnen Barmann zu bestechen kostet 1-10 Goldmünzen, eine Kneipentour durch die einschlägigen Tavernen am Ort kostet 10 - 60 Goldmünzen. Hierbei können mehr oder wenig glaubhafte Gerüchte aufgeschnappt werden.

Folgende Angaben können als Orientierung für die monatlichen Kosten von angeheuerten Einheiten dienen:

Einheit	**Münzen**	**Einheit**	**Münzen**
Leichte Infanterie	1	Schwere Infanterie	2
Bogenschützen	3	Armbrustschützen	4
Leichte Kavalerie	4	Langbogenschützen	6
Schwere Kavallerie	8	Kämpfer(NSC)	10
Hero (Stufe 4 NSC)	100		

Je nach Setting und Gesinnung kommen auch Humanoide oder gar Monster als Einheiten in Frage. Die Kosten werden dann, insbesondere wenn dadurch besondere Eigenschaften ins Spiel kommen, nach Ermessen der Spielleitung abweichen.

Die genannten Kosten pro Monat können für inszenierte Kämpfe auch als Punkte für die Zusammenstellung von Truppen interpretiert werden. In einem "300 Punkte-Spiel" könnte eine Seite z.B. 80 leichte Infanterie, 20 Bogenschützen 10 Leichte Reiter, zwei NSC-Kämpfer, und einen Stufe 4 Kämpfer als Anführer ins Feld führen.

15. Kampagnenereignisse

In *Dave Arneson's The First Fantasy Campaign* wird über sogenannte *Chance Cards* berichtet, und es wird als Beispiel eine W100-Tabelle an Ereignissen gegeben. Die Idee ist einfach: einmal im Monat wird ein neues Ereignis festgestellt, ob als gezogene Karte oder Würfelergebnis einer Tabelle. Bei diesen Ereignissen handelt es sich um Dinge, die großen Einfluss auf eine Kampagnenwelt haben: Naturereignisse, große Wanderungen von Tierherden, Bevölkerungsgruppen oder das auf den Plan treten, außergewöhnlicher Persönlichkeiten. Wenn Du eine solche Tabelle zusammenstellst, achte auf den Maßstab: raus gezoomt, kampagnenweit, kontinentweit.

Hier ein paar konkretere Beispiele:

1-5 Ein hochstufiger Charakter mit mehreren 100 Mann Gefolgschaft erscheint.

6-10 30-300 Gnome tauchen auf.

11-15 Ein Erdbeben erschüttert das Land, jedes relevante Gebäude hat eine 30% Chance einzustürzen.

16-20 Eine Seuche verbreitet sich.

21-25 "Wikinger" greifen an!

26-30 2-8 große Handelsschiffe erreichen die Küste

31-35 Dürre für 1-6 Monate

36-40 Dauerregen für 1-6 Monate

41-45 1-4 uralte Drachen tauchen auf. Sind es mehrere versuchen sie die Menschen in ihren Konflikt hinein zu ziehen.

Und so weiter und so fort. Diese Tabelle ist ein guter Ort für offenes *World Building*. Auch Kombinationen von Ereignissen sind möglich, und da in der Tabelle ja noch reichlich Platz ist, können Eregnisse die in der Kampagne erspielt wurden, ihren Weg zurück in die Tabelle finden, und zukünftige Kampagnenereignisse beeinflussen.

∴

All diese Regeln ermöglichen zusammen mit einer konsequenten 1:1 Zeit ein komplexes Kampagnenspiel, in dem sich die Reisen meiner Solo-Spiel Charaktere mit Gegebenheiten aus *Dungeon*-Exkursionen und Play-by-Post Episoden mischen, gegenseitig beeinflussen und überschneiden können.

— *lkh*

Echtzeit

Zwei Spielleiter aus dem 21. Jahrhundert sitzen am frühen Nachmittag in einer Taverne am Ufer des großen Nyr Dyv. Ein Herr mit Hawaii-Hemd kommt herein, setzt sich dazu, lauscht, und beginnt bedächtig eine Pfeife zu schmauchen ...

gary: Mir ist aufgefallen, dass in letzter Zeit, in bestimmten Kreisen viel über das Spiel in Echtzeit, oder in 1:1-Zeit debattiert wird. Das freut mich natürlich sehr, aber was denkt Ihr ist der Vorteil vom Spiel in Echtzeit?

lkh: Ich denke das Spiel in Echtzeit gibt den Entwicklungen in einer Kampagne eine natürliche Struktur. Die Ereignisse fühlen sich in gewisser Weise echter an. Wenn eine Spielerin sagt, ihr Charakter ginge auf eine zweiwöchige Reise, und die Ankunft wird dann erst echte zwei Wochen später ausgespielt, begleitet die Fantasie des reisenden Charakters die Spielerin für die nächsten zwei Wochen. Ich glaube, dass das sehr zur Immersion beitragen kann.

alex: Spielt man mit Echtzeit, verstehen alle, wann Spielfiguren wieder zurück sind. Wenn Spielfiguren mit einer anderen Spielleitung auf Abenteuer sind, wenn Spielfiguren auf Reisen sind, wenn Spielfiguren Zaubersprüche erforschen oder sonstige, langfristige Pläne haben, dann bietet es sich an, das Spiel in Echtzeit zu führen.

gary: Könnt Ihr das genauer erklären?

lkh: Angenommen ein Charakter möchte eine Seereise antreten, hat aber kein Schiff und keine Crew. Möglicherweise hat er noch nicht einmal genug Geld um Schiff und Crew zu bezahlen. In der laufenden Spielsitzung könnte vielleicht noch ausgespielt werden, wie er ein reparaturbedürftiges Schiff findet. Er handelt einen Preis für die Reparatur aus, und gibt diese in Auftrag. Voraussichtlich wird sein Schiff in vier Wochen reisefertig sein. Der Spieler erklärt, dass sein Charakter sich in diesen vier Wochen bemüht, eine Crew zusammen zu trommeln und vielleicht auch noch etwas Geld zu verdienen, um alles bezahlen zu können. Man könnte das alles abstrakt abhandeln, aber wenn es in Echtzeit ausgespielt wird, ergeben sich ein paar interessante Optionen: die Zwischenzeit wird zu einem interessanten Aktionsraum: vielleicht unternimmt der Charakter noch einen Exkursion in einen Dungeon um schnell ausreichend Geld heran zu schaffen, um seine Expedition zu bezahlen. Außerdem hat der Spieler jetzt reichlich Zeit, um seine Crew auszugestalten, und die Spielleitung hat mehrere Wochen Zeit um Begegnungen für die Seereise vorzubereiten. Das macht das Spiel immersiv und dynamisch.

gary: Und du bist gleicher Meinung?

alex: Es kann oft vorkommen, dass Spielfiguren beschäftigt sind und trotzdem ein Spiel angesagt ist. Man kann dies sehr einfach regeln und sagen, wir ignorieren das. So verpasst man aber das Gefühl, dass Reisen, Feldzüge, Genesung, die Erforschung von neuen Sprüchen oder das Erschaffen von magischen Gegenständen Zeit brauchen.

Wenn diese langen Zeitspannen Teil vom Spiel sein sollen, gibt es zwei Möglichkeiten: Man führt einen Kalender für die Spielwelt oder man spielt in Echtzeit.

gary: Hm … ein Kalender … aber das ist noch ein zusätzliches Spielelement, oder?

alex: Klar, die verwendung eines Kalenders für die Spielwelt kann inspirierend sein. Ein Kalender bietet neue Namen für Wochentage und Monate, neue Jahreszahlen, Platz für lokale Feste und Heilige.

lkh: Die Grenzland-Kampagne hatte früher einen komplizierten Fantasy-Kalender mit zwei Monden und unterschiedlich langen Monaten. Das hat sich nicht bewährt. Zum Glück kam die Idee, den zweiten Mond los zu werden. Dadurch hat sich alles ein bisschen verändert, und rein zufälligerweise läuft der Grenzland-Kalender nun im Gleichtakt mit unserem echten Alltagskalender. Der einzige Unterschied ist, dass die Monate anders heißen, und der Jahreswechsel im Sommer gefeiert wird.

gary: Und Nachteile hat es keine?

alex: Leider schon, weil man nicht normale Kalender aus Papier oder die üblichen Kalendersoftware nehmen kann. Und wenn es dann heisst, die eine Figur ist vier Wochen beschäftigt, gibt es einen sozialen Druck, vier Wochen vorzuspulen.

gary: Aber du bleibst da standhaft?

lkh: Ich hoffe die Spielerinnen der Gruppe haben in der Zwischenzeit bemerkt, dass das Echtzeitspiel für alle am Tisch interessante Optionen und Vorteile bieten kann.

alex: Es fällt mir nicht leicht. Ich bin etwas konfliktscheu. Ausserdem stört mich, dass damit das Verstreichen der Zeit Makulatur ist. Man springt ja sowieso in die Zukunft.

gary: Dann ist die Arbeit ja umsonst gewesen?

alex: Ja, genau. Wenn wir uns aber vorher darauf festgelegt haben, in Echtzeit zu spielen und wir die Termine auch so eintragen, ist die Versuchung geringer, in die Zukunft zu springen.

gary: Wie meinst du das?

alex: Wenn heute der 9. August ist und meine Spielfigur erforscht das Tor der Sieben Sinne, sagt die Spielleitung vielleicht: "Gut, das dauert vier Wochen. Am 6. September bist du bereit." Nun kann ich die anderen am Tisch nicht mehr so einfach davon überzeugen, dass wir zum 6. September vorspringen sollten, denn dann wäre im Spiel der 6. September aber am Tisch wäre der 9. August.

gary: Sehr verwirrend!

alex: Eben! So warte ich lieber bis sowohl am Tisch als auch im Spiel der 6. September ist und spiele bis dann eine andere Spielfigur.

gary: Geht das denn?

alex: Klar, wenn ein Spielabend angesagt ist und Spielfiguren gemäss Kalender anderweitig beschäftigt sind, werden weitere Spielfiguren erschaffen und ins Spiel gebracht.

gary: Und das ist kein Problem?

alex: Nein, weil das ja auch nur passiert, wenn die eigene Spielfigur lange Reisen, Feldzüge, Forschungsprojekte und dergleichen mehr unternimmt. So etwas kommt allmählich, genau wie die Verwendung von Gefolgsleuten.

gary: Reden wir denn hier von den Gefolgsleuten der abwesenden Spielfiguren?

alex: Kann so sein, muss nicht so sein. Wenn Gefolgsleute als vollwertige Spielfiguren geführt werden, sollten sie auf alle Fälle den vollen Anteil an Schätzen und Erfahrungspunkte erhalten.

gary: Wir haben uns also darauf geeinigt, dass es richtig und nützlich ist, über den Zeitverlauf einer Kampagne genau Buch zu führen?

alex: Ja genau. Und wenn man in Echtzeit spielt, ist es total einfach, den Zeitverlauf genau festzuhalten.

lkh: Ich glaube, wenn man konsequent ist, dann ist es gar nicht schwer. Man könnte sogar sagen: "Eine sinnvolle Kampagne kann es ohne das genaueste Festhalten des Zeitverlaufs nicht geben."

gary: Das hätte ich nicht besser sagen können.

— *alex und lkh*

Dungeons and Dragons At Fifty

There's so much one could write about when thinking of D&D at 50. A whole bunch of it would be severely political and no doubt offensive to this crowd or the other. Some of it could be deeply reflective of all the broken dreams that mean DMs have been responsible for. There could be a brutal slamming of rules that never worked, fiery debates on why exactly multi-classed elves can or cannot cast spells in plate, you name it.

But in the end, this whole D&D thing is not at all about rules, railroads, or racism; it's not about classes, capitalism, or criticals; and it's definitely not about markets, mass-appeal, or money. It's about having a good time with a bunch of friends, whether they be lifelong personal friends or the decidedly-digital-decidedly-dungeonesque variety. Well, that's what it is to me anyway, no doubt it's many of the other things to others.

∴

Now that I've created the impression that it's impossible to say anything technical about D&D, I shall of course do that anyway. I simply have nothing else to say about having fun with friends, it's self-explanatory to me. So I will instead point out one incredibly bizarre thing about D&D: We keep calling the darn thing D&D no matter what the actual game is! Just compare the Three Little Brown Books with whatever monstrosity WotC (thrice curse their name!) is trying to put out this year. What do those games have in common?

There are player characters and those have levels and six primary attributes. And hit points. As levels go up, player characters become better at certain things. And they gain hit points. There are classes. Some player characters can cast spells. Every now and then players roll dice, in combat for example. And ... that's about it!

Seems to me that those two versions of D&D have about as much in common as any version of D&D has in common with ... any other roleplaying game in which player characters have levels and hit points and classes and some of them cast spells. So why are they both called D&D? On the one hand it's probably only about who "owns" that "property" called "D&D" because whoever that is, guess what, they call their game D&D. Of course they are! On the other hand, despite the fact that the 1974 and the 2024 versions have very little in common, it's true that one can still recognize the 2024 version as some kind of D&D, and I mean regardless of the name on the front. "Roll for initiative!"

Does that mean anything? Anything more than having a good time with a bunch of your friends? I don't know! Personally, I'd much rather play the 1974 version or the 1979 version or the 1981 version

than any of the later ones. But I can see myself playing the 2024 version if I had to. Maybe there's only one DM at the senior home I am destined for, and maybe she will only have the 2024 version. Well fine, count me in! And what do you mean the dragon is dead already?

∴

Alright, let's get down to it, what's wrong with newer D&D iterations? I'll try to be concise. Wrong experience point progression (not exponential!) or no experience point progression whatsoever (pure DM fiat!). Ascending armor class. Saving throws based on attributes. Death saves! Too many hit points and way too much short-rest/long-rest healing; no player character ever dies, not ever. Dragonborn paladins; actually, Dragonborn anything, period. Too many spell-casting classes. Two many? Sorry, bad inside joke. Fireballs that don't set your party on fire. Critical hits. Inspiration (yet more DM fiat!). I'll stop now.

There's one thing, and one thing only, that deserves a little bit of praise though: advantage/disadvantage. Replacing long lists of modifiers with a die mechanic? Respect! Well played!

— *phf*

Schafskopf



An welchem Tage genau vor 50 Jahren Dungeons & Dragons veröffentlicht wurde wird nach wie vor diskutiert, aber vieles spricht wohl dafür, dass es der 27. Januar 1974 war. Wie also sollte man den Jahrestag besser begehen, als mit einem Spiel genau an diesem Datum, und zwar mit Spieler·innen, die - jedenfalls größtenteils - noch nie D&D gespielt hatten.

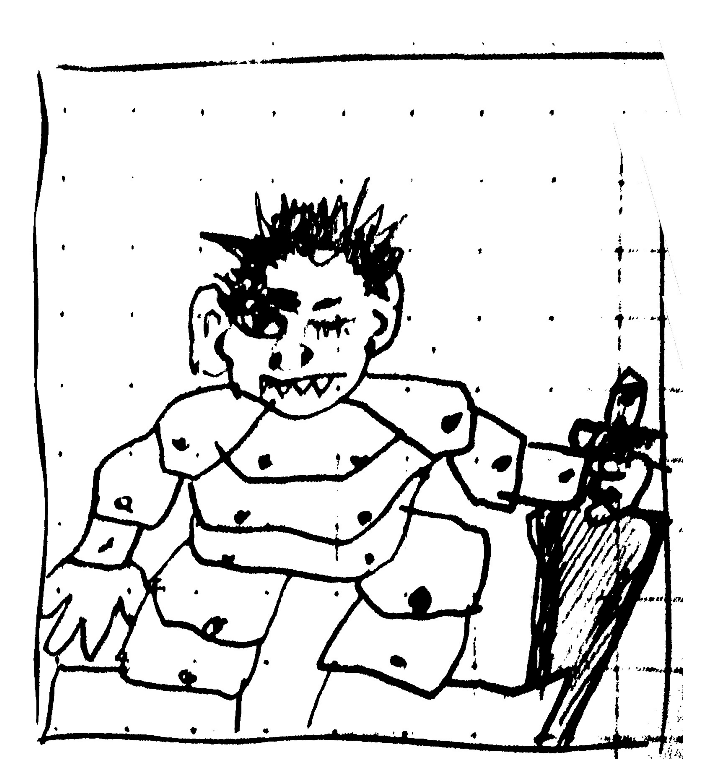
Als Abenteuer für diesen One-Shot fand ich *Will Doyle's Quintessential Dungeon* sehr passend, und als Regelwerk kamen natürlich die drei kleinen Hefte, OD&D von 1974, zum Einsatz - ohne irgendwelche Supplemente oder Zusatzregeln.

Um nicht langatmig auf einzelne Spielzüge einzugehen: das Spiel entfaltete sich mit dem üblichen Chaos, Bootsfahrten auf unterirdischen Flüssen, und der Zubereitung von Pilzpfannen. Einmal hing einer der Charaktere an einem Seil aus einem Loch im Himmel heraus, und es wurde diskutiert, ob das süße Rostmonster jetzt als Haustier mitkommt, oder nicht.

Für mich die eigentliche Sternstunde: die Charaktererschaffung! Eine der Spielerinnen fragte, ob sie einen Handwerker spielen könnte, mit Schafskopf. Ja, hm ... na klar, warum nicht. Ich schlug vor, die Charakterklasse des Klerikers dafür einzusetzen. Der Handwerker sollte auch einen Stab haben. Kein Problem für einen Kleriker. Und Rüstung? Aber der hat doch seine Handwerkerkluft!

Ein anderer Charakter wurde nach der gerade auf dem Tisch stehenden *Anjola* Limonade "Anjo" getauft. Im Bild ganz oben hat Anjo's Spieler die Charaktergruppe verewigt.

Nicht ganz einverstanden war die Spielerin von *Rottluff Meier*, dem Zwerg in der Plattenrüstung. Denn der echte Rottluff Meier sieht natürlich nur so aus:



Dieses großartige Spiel ...

— lkh

Grenzland, 7. Spielzeit

Die hinter uns liegende siebte Spielzeit der Grenzland-Kampagne kommt mir unendlich lang vor. Wahrscheinlich liegt es daran, dass es neben den normalen Sessions drei Convention-Spiele und ein Spiel anlässlich des Gratisrollenspieltags gab. Außerdem ging es ja nach den zehn Sessions zwischen Oktober und April noch mit *Play by Post* Spiel weiter.

Die Kampagne in Zahlen

Nachdem die Kampagne am 08.04.2016 mit dem Modul *B2 - Die Festung im Grenzland* begann, haben wir inzwischen sieben Spielzeiten und 79 Sessions hinter uns. Am Anfang habe ich die Sessions nicht so genau gezählt, aber ich denke, wir können die Zählung mit ausreichender Genauigkeit so fortsetzen. 79 Sessions entspricht rund 316 Stunden Spielzeit. Über die Jahre haben 37 Spieler·innen an der Kampagne teilgenommen, zwölf im Rahmen von Conventions, sechs waren jeweils nur für ein Spiel bei den regulären Sessions dabei, und ebenfalls sechs beteiligen sich aktuell aktiv als Spieler.

Die Wiederentdeckung von Hommlet

Samo (Magic-User, Level 6) und seine Gefährten Roman Wercho, ..., ... haben das nach dem Mondfall vor zwei Jahren verschüttete Hommlet entdeckt. Nach Kämpfen gegen Echsenmenschen, Yetis und einen Riesigen Eiswurm können sie diverse Schätze und nicht zuletzt das Zauberbuch des berühmten *Burné* (siehe Modul *T1 - The Village of Hommlet*) bergen. Anschließend machen Sie sich auf, um das unwirtliche, immer noch unter einer dicken Schnee- und Geröllschicht versunkene Land in westlicher Richtung zu verlassen. Nach langer Wanderung erreichen Sie das kleine Örtchen Mundstein, welches erstaunlicherweise von Mondfall und dem daraus folgenden Kataklysmus kaum betroffen zu sein scheint. Westlich von Mundstein, dort wo einmal der Elfenwald war, erstreckt sich ein riesiger Fjord. Im Sumpf südlich von Mundstein findet sich der Eingang in endlos scheinende Katakomben, und Höhlen, der *Graumoor Dungeon*.

Graumoor Dungeon

Es folgen mehrere Expeditionen in die Höhlen bei denen Schätze und Stufen errungen werden. Der elfische Zauberkundige *Sinta* gesellt sich hinzu und verleiht den Unternehmungen mit einer 20 Mann starken Söldnertruppe erheblich mehr Effektivität.

Die Südlichen Inseln

Auf den südlichen Inseln findet eine Expedition nach Galtei statt. Dort herrschen die

Schlangen-Menschen, welche die Insel am Ende der 6. Spielzeit überfallen hatten. Eine zweite Expedition von Bendai auf das kleine, schroffe *Eiland* führt zur Endeckung des Turms von Magier Wendrick ...

Blaufahr

Von Blaufahr aus gibt es eine Expedition zur *Schwebenden Insel der Eisengeister*... Auf dem Rückweg trifft die Abenteurergruppe auf Sareniten, die sich später in Blaufahr niederlassen und der dortigen Bevölkerung mit Seelsorge und Heilzaubern zur Seite stehen.

Liskolf (Magic-User, Level 4) wandert alleine entlang der Südküste des Kontinents nach Westen. Er trifft auf den kleinen Ort Zuflucht, der offenbar von einer Werwolf-Seuche heimgesucht wird. Später trifft Liskolf auf einige thyatische Söldner, die nach der Katastrophe und dem Untergang des mächtigen thyatischen Imperiums heimatlos geworden sind. Sie haben es auf Blaufahr abgesehen. Liskolf erreicht Blaufahr am .... wo es ein Wiedersehen mit seinem alten Weggefährten Samo gibt.

Am Ende vereiteln Samo, Sinta, Roman Wercho und Liskolf die Belagerung der thyatischen Söldner auf Blaufahr und können schließlich selbst das Magische Triumvirat gründen um Blaufahr fortan zu regieren. Gronde Retorius, der Anführer der thyatischen Söldner gerät dabei in Gefangenschaft, wird aber später frei gelassen.

Doch kaum haben die drei Zauberkundigen die Amtsgeschäfte übernommen beginnen die Probleme. Es hört auf zu Regnen, eine gnadenlose Dürre beginnt alles zu beherrschen ... — *lkh*

Hausregeln

Grundsätzlich verwendet die Kampagne seit Jahren die Originalversion von Dungeons & Dragons in der Ausgabe von 1974 als Regelwerk. Ende der 6. Spielzeit waren wir auf die damals neu erschienene deutsche Ausgabe von Swords & Wizardry gewechselt. Im Endeffekt bedeutet das, dass wir seit dem alle Supplemente für OD&D frei geschaltet haben.

Verwirrend fand ich den Versuch mit aufsteigender Rüstungsklasse zu spielen, so dass ich inzwischen wieder dazu übergegangen bin, die traditionelle Rüstungsklasse zu benutzen. Auch den Einheitsrettungswurf von Swords & Wizardry finde ich nach vorübergehender Begeisterung für die Vereinfachung nicht optimal. Der Universalwurf von 14 für einen Stufe 1 Kämpfer ist eben doch 10% schwerer zu schaffen, als ein Rettungswurf gegen Todesstrahlen, der im Originalregelwerk mit einer 12 geschafft wird. Entweder man fängt an mit Modifikatoren zu jonglieren, oder man besinnt sich eben doch auf das Original. Womit wir beim Punkt wären:

- ☞ Die drei braunen Heftchen von 1974 sind unser **Basisregelwerk** und alle Supplemente sind grundsätzlich in Kraft. Swords & Wizardry kann gerne als Referenzwerk für die Spieler·innen genutzt werden, doch bezüglich der Zahlen (Angriffstabellen, Einkaufslisten etc) hat OD&D vorrang.
- ☞ Wir bleiben bei d8 basierten **Trefferwürfeln.**
- ☞ **variabler Waffenschaden** und den Attributsmodifikatoren aus Supplement I Greyhawk. Falls Tiberius also jemals von der Ebene des Feuers befreit wird, darf er weiterhin seine phänomenale Stärke von 18/97 behalten.
- ☞ Es gelten **alle Klassen** die in OD&D, den Supplementen und im Stratgic Review beschrieben sind. Also auch Mönche, Assassine[5], Druiden[6], Ranger[7], Illusionisten[8], und Barden[9].
- ☞ Ob sich der Ebenenbruch zur Neuzeit irgendwann noch einmal öffnet, und erneut **Punks** in die Fantasy Welt geraten, wird wohl nur ein *Wunsch* entscheiden können.
- ☞ **Söldner**, Mietlinge und Spezialisten anzuwerben dauert **eine Woche** und kostet **100-600 Goldmünzen**[10].

---

[5] OD&D, Supplement II, Blackmoor

[6] OD&D, Suppplement III, Eldritch Wizardry

[7] Strategic Review, Vol. I, No. 2, Sommer 1975

[8] Strategic Review, Vol I, No 4, Winter 1975

[9] Strategic Review, Vol II, No 1, Februar 1976

[10] OD&D Vol III, The Underworld and Wilderness Adventures, Seite 23

- ☞ **Gerüchte** kosten zwischen **1-10 Goldmünzen** um einen einzelnen Barmann zu bestechen und **10-60 Goldmünzen** wenn mehrere Tavernen abgeklappert werden sollen. Logischerweise wird die zweite Methode grundsätzlich erfolgreicher sein[11].
- ☞ Unterhalt für jeden Spielercharakter der noch nicht die Namensstufe erreicht hat (das sind im Moment alle): **1% der Erfahrungspunkten in Gold pro Monat**. Für einen Charakter mit 40.000 Erfahrungspunkten wären das also 400 GM im Monat[12].
- ☞ **Anwerben von Gefolgsleuten** erfordert grundsätzlich eine Einmalzahlung. **100 Goldmünzen** gelten als Richtwert. Der Erfolg der Verhandlung hängt natürlich noch von einem Reaktionswurf ab[13].
- ☞ Intelligente Monster *gleicher Gesinnung* können zu vergleichbaren Konditionen engagiert werden.
- ☞ Unintelligente Monster, oder solche deren Gesinnung nicht passend ist, können durch *Unterwerfung* oder durch *Bezauberung* (Charm Person, Charm Monster) in Dienst genommen werden[14]. Insbesondere *Charm Person* ist geeignet um Charaktere höherer Stufen unter Spielerkontrolle gelangen zu lassen.
- ☞ **Negative Hitpoints** Dieses ist eine Hausregel die Gary Gygax zugeschrieben wird. Charaktere, die durch einen Treffer auf 0 oder maximal ihre Stufe in negativen Trefferpunkten gebracht werden, sind nur bewußtlos und können durch erste Hilfe-Maßnahmen gerettet werden. Das bindet natürlich Resourcen. Als Beispiel könnte ein Stufe 5 Charakter bis zu -5 Trefferpunkte haben und könnte noch überleben, wenn ihm geholfen wird.
- ☞ Kleriker ab Stufe 7 können verstorbene Charaktere **wiederbeleben**. Allerdings nur in einem engen Zeitfenster nach dem Versterben des Charakters: Stufe 7: 1 Tag, Stufe 8: 4 Tage, Stufe 9: 8 Tage, Stufe 10: 12 Tage usw. Der Charakter muss einen konstitutionsabhängigen Rettungswurf überstehen, um die Strapatze der Wiederbelebung zu verkraften. Es dauert anschließend noch zwei Wochen, bis der Charakter wieder Einsatzbereit ist.
- ☞ **Reinkarnation** ist etwas sehr anderes, als Wiederbelebung. Dieser Zauber kann von einigen Zauberkundigen ab Stufe 12 gewirkt werden. Er ist unabhängig von der Dauer, die der betroffene Charakter schon tot ist. Es wird auch kein Teil des Verstorbenen oder gar der ganze Leichnam benötigt, da es ja nur um die Seele des Verstorbenen geht. Das Wesen, in welchem die Seele des Verstorbenen ins

---

[11] ebenfalls OD&D Vol III, Seite 23

[12] OD&D Vol III, Seite 24

[13] OD&D, Vol I, Men & Magic, Seite 12

[14] Siehe Vol I für die Zaubersprüche und Vol II, Monsters & Treasure, Seite 12 für die Unterwerfung von Drachen.

Leben zurück kehrt, wird zufällig ermittelt, und hängt von der **Gesinnung** ab. Für rechtschaffene Charaktere ist es z.B. möglich als Hippogreif reinkarniert zu werden, für neutrale als Dryade und für chaotische als Troll. Also Augen auf bei der Gesinnungswahl! Da ein reinkarnierter Charakter nicht als Neugeborenes ins Spiel zurück kehrt sondern im besten Abenteureralter, sollte der Effekt des Zauberspruchs vielleicht so verstanden werden: durch die Magie ermittelt der Zauberkundige in welchem Wesen der betreffende Charakter reinkarniert wurde, und er bewirkt, dass die Fügung den bereits ins Leben zurück gekehrten Charakter seinen früheren Gefährten zuführt, und dass diese ihn wieder erkennen. — *lkh*

In eigener Sache

Mit dem vorangegangenen Heft Nummer 3 *Bad Things happen at Sea* hatten wir noch ein weiteres Mal beim Fanzine-Wettbewerb von *System Matters* teilgenommen. Leider ist die Planung finanziell nicht gut aufgegangen. Daher wird *Grenzland* in Zukunft nicht mehr an solchen Wettbewerben teilnehmen. Grenzland wird sich dem Wettbewerb der Realität stellen. Wenn sich genug Vorbesteller·innen finden, die beim *printrun* mitmachen, gibt es ein Heft, andernfalls wird es dann nur ein PDF geben (was ich sehr schade fände). Fünf Euro scheint mir ein vernünftiger Preis, aber für ein Fanzine auch irgendwie die Oberkante. Ich werde eisern versuchen, für künftige Hefte diesen Selbstkostenpreis (inkl. Versand) von 5 € einzuhalten, und dieses über die Seitenzahl steuern.

Aber was war das Problem mit dem Wettbewerb? Um die Situation einzuschätzen, hatte ich vor der Planung der Auflage auf Discord gefragt, ob Ihr lieber 5 € für ein Heft zum Selbstkostenpreis und ohne Teilnahme am Wettbewerb ausgeben würdet, oder 7 € für ein Heft, welches am Wettbewerb zu Gunsten von *Schule ohne Rassismus* teilnimmt. 15 (von rund 100 Discord-Usern) hatten darauf geantwortet und sich alle für 7 € und die Teilnahme am Wettbewerb ausgesprochen.

Vielleicht hätte mich die eher geringe Zahl an Antworten skeptisch machen sollen. Jedenfalls habe ich überschätzt, wie viele Vorbestellungen es am Ende geben würde. Es waren einfach zu wenige. Ich war ursprünglich von einer Auflage von 80 ausgegangen. Verwegen war ich davon ausgegangen, dass vielleicht die Hälfte der Community-Mitglieder auf Discord ein Heft bestellen würde, also etwa 50. Damit hätten wir mit einem Heftpreis von 7 € auch die Druckkosten für die 33 Exemplare, die beim Wettbewerb eingreicht werden mussten, mit finanzieren können. Blauäugig, und zu mutig, wie sich zeigte.

Tatsächlich ist es dann zu einer Auflage von 60 Heften gekommen. Damit hätte jedes einzelne Heft eigentlich 9,60 € kosten müssen. Das hätte ich aber erstens zu viel gefunden, und zweitens war es ja auch nicht so angekündigt.

Ich hätte die Teilnahme am Wettbewerb absagen können, aber das schien mir beim dem oben genannten Votum nicht richtig. Das ganze Projekt aufgeben? Auch nicht gut. Also bin ich auf einem Restbetrag von 54,60 € sitzen geblieben. Nicht ganz schlimm, immerhin kam das Geld ja am Ende einem guten Zweck zu, aber auch nicht so, dass ich das gerne ein weiteres Mal so machen würde. Denn die Rechnung bei Heft 2 sah ja in Wirklichkeit auch nicht wesentlich anders aus. — *lkh*

Save the Date!

Oktober

11.10.2024: **Grenzland-Kampagne, Start in die 8. Spielzeit**, 19:00 bis 23:00, am echten und ersten Grenzland Gaming Table

17.10. - 20.10.2024: **Caulrdon OSR Euro Con**, Schloss Hohenroda `https://cauldron.pesa-nexus.de/`

25.10.2024: **Grenzland-Kampagne, Bonus-Session**, 19:00 bis 23:00

November

15.11.2024: **Grenzland-Kampagne**, 19:00 bis 23:00

Dezember

20.12.2024: **Grenzland-Kampagne**, 19:00 bis 23:00

Januar

10.01.2025: **Grenzland-Kampagne**, 19:00 bis 23:00

Februar

21.02.2025: **Grenzland-Kampagne**, 19:00 bis 23:00

28.02.2025 - 02.03.2025: **Adventure Convention**, Kulturhaus Eidelstedt `https://adventurecon.de`

März

21.03.2025: **Grenzland-Kampagne**, 19:00 bis 23:00

April

14.04.2025: **Grenzland-Kampagne**, 19:00 bis 23:00

Juni

13.06.2025 - 15.06.2025: **Nordcon**, Brüder Grimm Schule, Steinadlerweg 26, Hamburg `https://nordcon.de`

Die übliche Zeit für die Grenzlandkampange ist **dritter Freitag in jedem Monat mit "R", 19:00 bis 23:00**.

Online-Spiele werden im Kanal `#next-games` auf dem Grenzland Discord-Server ausgeschrieben. Falls Du dort noch nie warst, folge diesem Link: `https://discord.gg/PqH7xaK`

Ausblick

Die nächste Ausgabe, Grenzland 5: ***Science Fantasy***, ist für April 2025 geplant.

Tief in den Katakomben der Fantasy-Welt finden sich Überreste einer sternenreisenden Kultur? Das urwüchsige Land um Dich herum, ist in Wirklichkeit das Deck eines monumentalen Raumschiffs? High-Tech Caravanen in einer postapokalyptischen Wüste? Space-Goblins im Hyperraum? All das gehört zum großartigsten aller Genre-Crossovers!

Einsendeschluss für Grenzland 5 ist der 15. Februar 2025 Vorbestellungen für die gedruckte Ausgabe bitte unter Angabe der Postanschrift bis zum 31. März 2025 mitteilen. Danach wird der Druck in Auftrag gegeben.

Impressum

Beiträge in dieser Ausgabe von:

Alex Schröder (alex) — @kensanata@tabletop.social
Belchion (belchion) — @belchion@rollenspiel.social
Laurens Kils-Hütten (lkh) — @wandererbill@tabletop.social
Peter H. Fröhlich (phf) — @phf@tabletop.social

Auflage: 30 Stück, *Grenzland* wird editiert und herausgegeben von Laurens Kils-Hütten (lkh).

Erscheinungsweise unregelmäßig. Geplant sind zwei Ausgaben im Jahr.

Außerdem ist *Grenzland* ein Open Source Projekt. Du findest die Quelldateien unter
`https://github.com/lskh/Grenzland-Zine`

Das Grenzland als PDF ist kostenlos erhältlich auf:
`https://lkh.sdf-eu.org/grenzland`
Gedruckte Exemplare gibt es nach Vorbestellung zum Selbstkostenpreis. Bitte die Fristen auf Seite 36 beachten.

Für jeden Beitrag der abgedruckt wird (Text, Illustration, was auch immer) gibt es zwei kostenlose gedruckte Beleg-Exemplare. Außerdem gerne Tausch gegen andere Fanzines!

Du hast einen Rollenspielladen? Veröffentlichst selbst ein Fanzine? Du willst Werbung für Deinen eigenen *Open Table* machen, oder auf interessante Termine hinweisen? Inserate sind bis auf weiteres kostenlos!

Zuschriften gerne an: `grenzland@betola.de`, oder

Grenzland
c/o Laurens Kils-Hütten
Planckstr. 8
22765 Hamburg



Notes

Notes

